

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KATA  
BERGAMBAR (*FLASH CARD*) UNTUK MELATIH  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
KELAS 1 SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**SASTIKA WIDI ASTUTI  
NPM : 1611100258**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441 H/ 2020 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KATA  
BERGAMBAR (*FLASH CARD*) UNTUK MELATIH  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
KELAS 1 SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**SASTIKA WIDI ASTUTI  
NPM : 1611100258**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd  
Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/ 2020 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari kurangnya media ajar yang digunakan untuk melatih membaca permulaan, sehingga perlu dikembangkannya sebuah produk berupa kartu kata bergambar (*flashcard*) sebagai media pembelajaran. Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimanakah proses pengembangan sebuah media pembelajaran untuk melatih membaca permulaan pada peserta didik kelas I SD/MI?, 2. Bagaimana kelayakan produk kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran untuk melatih membaca permulaan pada peserta didik kelas I SD/MI?, 3. Bagaimana respon kemenarikan peserta didik dan pendidik terhadap kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran untuk melatih membaca permulaan?.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1. Untuk mengetahui proses pengembangan dari sebuah kartu kata bergambar (*flashcard*) yang digunakan sebagai media melatih membaca permulaan, 2. Untuk mengetahui kelayakan dari sebuah kartu kata bergambar (*flashcard*) sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 SD/MI, 2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan produk yang berupa media ajar kartu kata bergambar untuk kelas 1SD/MI.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan model *Borg and Gall* yang meliputi 7 langkah yang telah disederhanakan yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Uji kelayakan produk dilakukan oleh beberapa validator yaitu 2 ahli media, 2 ahli materi, 2 pendidik kelas I dan uji coba lapangan pada peserta didik kelas I SD/MI.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar memperoleh nilai rata-rata persentase dari ahli media mencapai presentase 86% dengan kriteria “sangat layak”, ahli materi mencapai presentase 82% dengan kriteria “sangat layak”, penilaian respon pendidik memperoleh presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, tahap uji coba skala kecil mendapatkan presentase keseluruhan sebesar 88% dengan kriteria sangat layak, uji coba skala besar mendapatkan presentase keseluruhan sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu kata kata bergambar yang telah peneliti kembangkan telah layak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci :** *Media Pembelajaran, Kartu kata bergambar (flashcard), Membaca permulaan.*

## MOTTO

الَّذِينَ آتَيْنَاهُمُ الْكِتَابَ يَتْلُونَهُ حَقَّ تِلَاوَتِهِ أُولَٰئِكَ يُؤْمِنُونَ بِهِ ۖ وَمَن يَكْفُرْ بِهِ ۖ  
فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْخَاسِرُونَ ﴿١٢١﴾

*Orang-orang yang telah Kami berikan Al kitab kepadanya, mereka membacanya dengan bacaan yang sebenarnya, mereka itu beriman kepadanya. Dan Barang siapa yang ingkar kepadanya, Maka mereka Itulah orang-orang yang rugi.*

**(Q.S Al-Baqarah:121)<sup>1</sup>**

*“A Goal Without A Plan, Is Just A Wish”*  
(Sebuah Tujuan Tanpa Rencana Hanyaah Sebuah Keinginan)  
(Antoine De Saint-Exupery)



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: CV. Penerbit Diponogoro. 2016), h.19.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah skripsi ini dapat terselesaikan, dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharapkan ridho dari Allah SWT, penulis mempersembahkan skripsi kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayah Ahmad Saeronji dan Ibu Widiyani yang membesarkanku dengan penuh kasih sayang, mendidikku dengan baik hingga saat ini, selalu mendukungku baik secara moril maupun materiil, memberikanku semangat dan doa yang tiada henti sehingga dapat mencapai keberhasilan.
2. Adik-adik ku tersayang, Ridwan Maulana dan Renna setiawati yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan yang tiada henti.
3. Kakek dan Nenek ku, mbah Sapuan, mbah Murni dan mbah Marinah yang selalu memberikan do'a dan dukungan sepenuhnya kepada peneliti.
4. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Sastika Widi Astuti yang dilahirkan pada tanggal 16 Oktober 1999 di Desa Pulo Mangin, Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan, Provinsi Jawa Tengah. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Ahmad Saeronji dan Ibu Widiyani.

Penulis memulai jenjang pendidikan mulai dari TK Dharma Wanita Kecamatan Karangrayung Kabupaten Purwodadi, Jawa Tengah tahun 2003-2004, lalu melanjutkan di SDN 1 Tanjung Sari, Kecamatan Palas pada tahun 2004-2010, kemudian melanjutkan di MTs Negeri 2 Lampung Selatan pada tahun 2010-2013, dan melanjutkan ke SMA Negeri 1 Palas Kabupaten Lampung Selatan diselesaikan pada tahun 2016.

Tahun 2016 penulis melanjutkan jenjang kuliahnya di UIN Raden Intan Lampung terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Serta terdaftar sebagai Mahasantri Mahad Al-jamiah UIN Raden Intan Lampung tahun 2016-2018. Pada tahun 2019 penulis melaksanakan KKN di Desa Banjarsari Kecamatan Way Sulan Kabupaten Lampung Selatan dan PPL di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*Flash Card*) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI**”. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak, Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, serta solusi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madratsah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mengajarkan ilmu pengetahuan selama dibangku perkuliahan.

5. Kepala SDN 1 Harapan Jaya ibu Devi Andriyanti PS, M.Pd dan SDN Gedung Agung Lampung Selatan Ibu Sri Wati, S.Pd Serta Ibu Rosmiyati, S.Pd selaku Wali kelas I SDN 1 Harapan Jaya dan Ibu Siti Hasanah, S.Pd selaku Wali kelas I SDN Gedung Agung.yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
6. Teman-teman Tercinta yang selalu memberikan semangat Ebid Diyah Safitri, Kevy Mardiyah, Tiara Nabila, Khusnul Maryam, dan Nadya Maya. Serta Teman teman PGMI Angkatan 2016 terkhusus kelas F.
7. Teruntuk Vicky Aditya Putra yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
8. Teman teman KKN Desa Banjarsari 2019 serta kelompok PPL SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung yang telah memberikan dukungan serta semangat.
9. Kepada *DVI photo copy dan print* yang telah memberikan bantuan dan sarana kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
10. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung,  
Peneliti,

2020

**Sastika Widi Astuti**  
**1611100258**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi masalah .....	10
C. Batasan masalah .....	10
D. Rumusan masalah.....	11
E. Tujuan penelitian.....	11
F. Manfaat penelitian.....	12
G. Spesifikasi produk.....	12

## BAB II LANDASAN TEORI

A. Media pembelajaran .....	14
1. Pengertian media pembelajaran .....	14
2. Ciri-ciri media pembelajaran.....	16

3. Manfaat media pembelajaran .....	16
4. Klasifikasi media pembelajaran .....	18
B. Media ( <i>flashcard</i> ).....	18
1. Pengertian media kartu kata bergambar ( <i>flashcard</i> ) .....	18
2. Langkah-langkah media pembelajaran kartu kata bergambar ( <i>flashcard</i> ).....	21
3. Karakteristik media ( <i>flashcard</i> ) .....	23
4. Manfaat media ( <i>flashcard</i> ).....	24
5. Kelebihan dan kekurangan media ( <i>flashcard</i> ) .....	25
C. Pembelajaran membaca permulaan .....	26
1. Pengertian membaca permulaan .....	26
2. Tujuan membaca permulaan .....	28
3. Tahapan tahapan membaca permulaan .....	29
D. Kajian penelitian relevan .....	30
E. Kerangka berfikir .....	34

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan waktu penelitian .....	37
B. Jenis penelitian .....	37
C. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan .....	38
1. Potensi dan masalah .....	39
2. Pengumpulan data .....	40
3. Desain produk .....	40
4. Validasi desain .....	41
5. Revisi desain .....	42
6. Uji coba produk.....	43
a. Uji coba skala terbatas/kelompok kecil.....	43
b. Uji coba skala luas/kelompok besar .....	44
c. Uji coba pendidik .....	44
7. Revisi produk .....	45
D. Desain produk .....	45

E. Desain pengembangan .....	46
F. Teknik pengumpulan data .....	46
G. Instrumen penelitian .....	49
H. Teknik analisis data.....	52
1. Angket validitas ahli .....	53
2. Respon angket guru dan peserta didik .....	54

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	56
1. Potensi dan Masalah .....	56
2. Pengumpulan Data.....	57
3. Desain Produk .....	57
4. Validasi Desain.....	61
5. Revisi Desain.....	64
6. Uji Coba Produk.....	71
7. Revisi Produk .....	74
B. Pembahasan .....	74
1. Kajian Produk Akhir.....	74
2. Faktor Penghambat dan Pendukung .....	78
3. Kelemahan dan Kelebihan .....	79

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	80
B. Saran.....	81

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan .....	36
Gambar 3.1 Langkah RnD <i>Borg and gall</i> .....	39
Gambar 3.2 Desain pengembangan produk .....	45
Gambar 3.3 Bagan alur pengembangan .....	46
Gambar 4.1 Penentuan bentuk dan ukuran media.....	58
Gambar 4.2 Proses penggabungan Media.....	58
Gambar 4.3 Proses memperbanyak setiap kartu .....	59
Gambar 4.4 Memperbanyak kartu media.....	59
Gambar 4.5 Membuat cover media.....	60
Gambar 4.6 Penggabungan cover media.....	60
Gambar 4.7 Media setelah dicetak .....	61
Gambar 4.8 Grafik hasil validasi media tahap I.....	62
Gambar 4.9 Grafik hasil validasi materi tahap I .....	64
Gambar 4.10 Grafik hasil validasi media tahap II .....	67
Gambar 4.11 Grafik Perbandingan validasi media tahap I dan tahap II .....	68
Gambar 4.12 Grafik hasil validasi materi tahap II.....	70
Gambar 4.13 Grafik Perbandingan validasi materi tahap I dan tahap II.....	70
Gambar 4.14 grafik hasil respon peserta didik skala terbatas .....	72
Gambar 4.15 grafik hasil respon peserta didik skala luas .....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi kisi Angket ahli media.....	50
Tabel 3.2 Kisi kisi angket Ahli Materi.....	50
Tabel 3.3 Kisi kisi angket uji coba produk .....	51
Tabel 3.4 Kriteria skor penilaian.....	53
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan .....	53
Tabel 3.6 Penskoran angket uji kelayakan .....	54
Tabel 3.7 Kriteria kelayakan .....	55
Tabel 4.1 Hasil penilaian media tahap I.....	62
Tabel 4.2 Hasil penilaian materi tahap I .....	63
Tabel 4.3 saran perbaikan ahli media .....	65
Tabel 4.4 Hasil revisi media.....	65
Tabel 4.5 saran perbaikan ahli materi .....	66
Tabel 4.6 Hasil penilaian media tahap II .....	66
Tabel 4.7 Hasil penilaian materi tahap II .....	69
Tabel 4.8 Hasil respon peserta didik skala terbatas .....	71
Tabel 4.9 Hasil respon peserta didik skala luas .....	72
Tabel 4.10 Hasil penilaian pendidik.....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi penelitian .....	87
Lampiran 2. Surat balasan pra penelitian .....	90
Lampiran 3. Surat izin pra penelitian .....	92
Lampiran 4. Surat balasan peneltia via daring .....	94
Lampiran 5. Surat izin penelitian via daring .....	96
Lampiran 6. Lembar observasi pra penelitian .....	97
Lampiran 7. Lembar Pedoman wawancara pendidik .....	98
Lampiran 8. Silabus .....	100
Lampiran 9. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	105
Lampiran 10. Surat Pengantar validasi Ahli Materi I .....	106
Lampiran 11. Surat Pernyataan Validasi Ahli Matei I .....	107
Lampiran 12. Lembar Validasi Ahli Materi I .....	108
Lampiran 13. Surat pengantar validasi Ahli Materi II .....	114
Lampiran 14. Surat Pernyataan Validasi Ahli Matei II .....	115
Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Materi II .....	116
Lampiran 16. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	122
Lampiran 17. Surat pengantar validasi Ahli Media I .....	123
Lampiran 18. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media I .....	124
Lampiran 19. Lembar Validasi Ahli Media I .....	125
Lampiran 20. Surat pengantar validasi Ahli Media II .....	128
Lampiran 21. Surat Pernyataan Validasi Ahli Media II .....	129
Lampiran 22. Lembar Validasi Ahli Media II .....	130
Lampiran 23. Kisi-Kisi dan Angket Respon pendidik I dan II .....	134
Lampiran 24. Angket Respon Peserta didik Skala Terbatas .....	146
Lampiran 25. Angket respon Peserta didik Skala Luas .....	150
Lampiran 26. Lembar analisis uji coba skala terbatas dan Skala Luas .....	154
Lampiran 27. Nota Dinas Judul .....	157
Lampiran 28. Kartu konsultasi Skripsi .....	159
Lampiran 29. Surat bebas Plagiarisme Skripsi .....	162

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini pendidikan berperan penting dalam pembangunan masa depan dan kebudayaan bangsa guna untuk menghadapi arus globalisasi. Menurut Jack Campbell dalam buku karangan Nirva Diana dan Mesiono, pendidikan mempunyai dua peran penting yaitu, “Pertama: pendidikan tidak hanya berkaitan langsung dengan pemecahan masalah, tetapi merupakan proses mewujudkan karakteristik berpikir dan merasa individu yang akan dapat berkontribusi secara signifikan dalam jangka panjang dengan orang lain untuk menciptakan kemungkinan masa depan terbaik. Kedua: pendidikan membutuhkan pengonsepsian semakin meluas, dari pada sekedar persekolahan formal, hal itu berarti mencakup pendidikan non formal dengan pengalaman pendidikan aktivitas pendidikan luar sekolah.<sup>1</sup> Dapat disimpulkan dari pemaparan tersebut bahwa pendidikan sangat diperlukan seorang individu untuk menjalani hidup agar dapat berlangsung dan berjalan dengan semestinya serta dijadikan bekal untuk menghadapi persaingan arus globalisasi seperti sekarang.

Telah dipaparkan dari pendapat diatas bahwa pendidikan adalah salah satu faktor yang berperan dalam menciptakan masa depan yang baik bagi setiap individu, sehingga dapat menyesuaikan dan berkontribusi untuk kemajuan bangsa dan negaranya. Pendidikan tidak terlepas dari adanya proses pembelajaran, maka dari itu pembelajaran ialah sebuah proses yang dilaksanakan untuk mendapatkan

---

<sup>1</sup> Nirva Diana, Mesiono. *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing. 2016) hlm. 4-5

ilmu dan cara yang dilakukan agar dapat mengerti dan paham tentang apa yang sebelumnya tidak diketahui, sebagaimana telah dijelaskan dalam firman Allah Q.S An-Nahl ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.<sup>2</sup>

Berdasarkan firman Allah tersebut menyatakan bahwa, manusia pada awalnya tidak mengetahui sesuatu apapun ketika dilahirkan kedunia ini, maka Allah memberikan alat indra yang sempurna agar manusia dapat mempelajari dan mencari tahu apa yang tidak diketahuinya, Maka dari itu manusia sudah sepatutnya mensyukuri apa yang telah dianugerahkan Allah untuknya (alat indera) dan selayaknya digunakanya dalam hal kebaikan. Manusia dapat memperoleh pengetahuan dengan cara berjihad, berjihad yang dimaksudkan disini yaitu belajar menuntut ilmu di jalan Allah.

Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al- Ankabut ayat 69, sebagai berikut:

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٦٩﴾

Artinya : “Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhaan) Kami, benar- benar akan Kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami.

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah Dan Tajwid*, (Bandung: CV.Penerbit Diponogoro, 2016) Hal. 375



dan Sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik”. (Al- Ankabut ayat 69)<sup>3</sup>

Penjelasan dari firman Allah diatas adalah, seorang manusia yang berjihad untuk mencari keridhaan Allah, yaitu dapat berupa mencari ilmu pengetahuan, maka Allah benar benar akan memberikan petunjuk, mencari ilmu pengetahuan didapatkan melalui proses pembelajaran, dimana setiap pembelajaran dalam pendidikan formal selalu berkaitan dengan kurikulum, dikarenakan kurikulum yang akan memandu keseluruhan proses pembelajaran yang ada, sekaligus pedoman dalam merancang tahapan berikutnya pada setiap pembelajaran yang sistematis.<sup>4</sup>

Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang didalamnya memuat tujuan, isi, bahan ajar, dan metode pembelajaran yang semuanya itu digunakan untuk membina siswa ke arah perilaku yang diinginkan dan menilai sejauh mana perubahan perilaku tersebut telah terjadi pada siswa.<sup>5</sup> Secara umum struktur kurikulum mempunyai empat komponen utama, yaitu: tujuan, materi/bahan, proses belajar mengajar dan evaluasi. Menurut Qomariyah dalam jurnal tadris, Kurikulum di Indonesia pernah mengalami perubahan sebanyak 11 kali, serta yang saat ini berjalan yaitu kurikulum 2013.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Departemen Agama RI, *Ibid*, Hal. 404

<sup>4</sup> Rabiatul Adawiyah, Wan Jamaluddin, “Rekayasa Pendidikan Agama Islam di Daerah Minoritas Muslim”, (*Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 01 (2) (2016) 119-133 Desember 2016), hal-120

<sup>5</sup> Supardi, Dahlia. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017) Hlm. 3

<sup>6</sup> Ismail S.Wekke, Ridha W.Astuti, Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim, (*Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (1) (2017) Hal,34

Orientasi inti pembelajaran dalam kurikulum 2013 adalah pada pengembangan sikap karakter, ilmu pengetahuan, dan kreatifitas siswa. Sikap karakter ini berkaitan dengan perilaku siswa yang taat pada ajaran agama dan berakarakter mulia, ilmu pengetahuan terkait dengan pengetahuan siswa dan konseptualnya, adapun kreatifitas terkait dengan kemampuan siswa memahami dan menemukan konsep-konsep ilmu pengetahuan yang baru.<sup>7</sup> Dapat diambil kesimpulan dari pendapat diatas yaitu dalam kurikulum 2013 proses penilaiannya terbagi menjadi 3 aspek yaitu, aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotorik, sehingga penilaian tidak hanya pada aspek kognitifnya saja. Salah satu komponen kurikulum yaitu bahan ajar yang didalamnya mencakup media pembelajaran. Menurut pendapat Samsudin dalam buku karangan Giri Winanto, media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak lain.<sup>8</sup> Pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, misalkan pada pembelajaran membaca, menggunakan media kartu gambar.

Pembelajaran membaca di jenjang sekolah dasar diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca yang mutlak harus dimiliki oleh setiap warga Negara agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan melalui

---

<sup>7</sup> Heru Kurniawan. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. (Jakarta, Prenadamedia Group. 2015). Hlm.2

<sup>8</sup> Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta: Laksitas, 2016) Hal. 3

pembelajaran di SD.<sup>9</sup> Sebagaimana Ajaran Islam, perintah kewajiban untuk membaca sudah jelas di terangkan dalam firman Allah dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5 sebagai berikut:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan.

2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.

3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,

4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam

5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>10</sup>

Kandungan surah diatas ialah bahwa Allah SWT telah menciptakan manusia dari benda yang hina lalu memuliakannya dengan pengajaran membaca, menulis dan memberinya pengetahuan. Dengan membaca (mencari ilmu) manusia dapat mengetahui kekuasaan Allah. Membaca disekolah dasar dibedakan menjadi 2 yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut.

Pembelajaran membaca permulaan alangkah lebih baiknya jika menggunakan sebuah media pembelajaran, karena dengan media pembelajaran dapat membantu guru untuk lebih mudah dalam mengajarkan membaca. Media katu kata bergambar dirasa cocok untuk dijadikan media dalam mengajarkan pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik. Menurut Nurul Hidayah

<sup>9</sup> Siti A. Nafi'ah,. *Model Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*. (Yogyakarta:Ar-Ruzz Mesia. 2018) Hlm.46

<sup>10</sup> Departemen Agama RI, *Ibid*, Hal. 597

dan Diah Rizki mengatakan bahwa Kartu gambar (*flash card*) merupakan sebuah media yang berbentuk kartu kecil berukuran 6x9 cm, setiap kartu berisikan gambar yang diperoleh dengan cara menempelkan gambar tersebut.<sup>11</sup> Dapat diambil kesimpulan *flash card* atau kartu kata bergambar merupakan sebuah kartu yang dapat digunakan untuk melatih peserta didik dalam membaca permulaan agar lebih mudah mengingat dan menarik perhatian minat dan kemauan peserta didik.

Dunia pendidikan yang semakin berkembang seperti sekarang ini, untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan ditingkat sekolah dasar pastinya diperlukan pendidik yang berkompeten dan berwawasan luas, salah satu yang sangat berpengaruh yaitu penggunaan media pembelajaran dalam melatih kemampuan membaca permulaan, yaitu media kartu kata bergambar (*flash card*), namun pada kenyataannya masih banyak ditemui pembelajaran membaca permulaan yang terbilang monoton dan membosankan, serta kurangnya media yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari Observasi pada saat pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 21 September 2019 di SDN 1 Harapan Jaya, dan SDN Gedung Agung 28 September 2019 menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ada, diantaranya yaitu ada beberapa peserta didik yang belum bisa membaca, media yang digunakan pendidik dalam mengajarkan membaca permulaan masih kurang bervariasi, cara mengajarkan membaca yaitu pendidik menuliskan huruf, kata, atau kalimat yang akan dipelajari di papan tulis,

---

<sup>11</sup> Nurul Hidayah, Diah R.N kholifah. *Pembelajaran Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: Pustaka Pranala. 2019) hal. 83

lalu huruf, kata, atau kalimat tersebut dibacakan guru, kemudian siswa diminta menirukannya bersama-sama, Hal ini dilakukan beberapakali. Pendidik hanya menggunakan buku paket dalam mengajarkan membaca permulaan.<sup>12</sup>

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas I SDN 1 Harapan Jaya, dari Ibu Rosmiyati S.Pd, selaku wali kelas IA menyatakan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam hal membaca permulaan, hal itu disebabkan karena beberapa peserta didik yang belum hafal abjad, huruf yang bentuknya sama masih sering tertukar. Sementara itu hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas 1 SDN Gedung Agung, ibu Siti Nurjanah, S.Pd Mengatakan bahwa masih banyak peserta didik yang belum hafal Huruf, dan membedakan huruf yang bentuknya sama, peserta didik masih mengalami kesulitan mengeja huruf menjadi suku kata, media yang digunakan dalam melatih kemampuan membaca permulaan kurang bervariasi akibatnya peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelatihan membaca, guru mengatakan bahwa adanya keinginan untuk membuat media untuk melatih membaca akan tetapi terkendala dengan waktu yang tidak memungkinkan.<sup>13</sup>

Berdasarkan Pra-Penelitian yang telah dilakukan di beberapa sekolah yaitu SDN 1 Harapan Jaya dan SDN Gedung Agung, ternyata masalah yang dialami oleh peserta didik kelas 1 hampir sama yaitu belum adanya media yang digunakan membaca permulaan sehingga peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran membaca.

<sup>12</sup> Observasi pra-penelitian, SDN 1 Harapan Jaya, 21 september 2019

<sup>13</sup> Rosmiyati dan Siti Nurjanah, *wawancara dengan pendidik*, (SDN 1 Harapan Jaya, 21 September 2019 dan SDN Gedung Agung Lampung Selatan, 28 September 2019)

Melihat dari permasalahan tersebut, maka sudah seharusnya diperlukan sebuah solusi yang dapat menanggulangi dari beberapa permasalahan, salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu dengan menambah media pembelajaran dalam proses melatih membaca permulaan, menurut peneliti media pembelajaran yang cocok digunakan adalah kartu kata bergambar (*flashcard*). Inovasi dalam pembelajaran sangatlah diperlukan, salah satu media yang dapat memberikan inovasi dalam melatih membaca permulaan ialah media kartu kata bergambar (*flashcard*).

Sebuah penelitian terkait dengan kartu kata bergambar sebelumnya telah banyak diteliti, hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran melatih kemampuan membaca permulaan, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pada saat uji coba kelompok besar dan kelompok kecil 96,87% dan 97,18%.<sup>14</sup> Hal ini menunjukkan bahwa kartu kata yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan.

Penelitian lainya menyatakan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kata bergambar, menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *flashcard* memberi pengaruh yang berarti terhadap ketrampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 dengan menggunakan metode kuasi eksperimen, data dikumpulkan melalui tes membaca, reliabilitas instrumen diuji

---

<sup>14</sup> Rumidjan Sumanto A.Badawi, Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd, (*Jurnal pendidikan Sekolah Dasar, Tahun 26 Nomor 1, Mei 2017*)

dengan metode belah dua.<sup>15</sup> Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang sangat berarti dalam penggunaan media kartu kata dengan kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan penelitian penelitian yang telah dilakukan terdahulu terbukti menunjukkan bahwa, dalam penggunaan media kartu kata bergambar untuk melatih kemampuan membaca permulaan memiliki efek yang positif. Akan tetapi penelitian kali ini memiliki perbedaan bahwa penelitian kali ini akan mengembangkan sebuah kartu kata bergambar yang pada awalnya hanya berbentuk kartu saja akan tetapi peneliti ingin mengembangkan sebuah kartu kata bergambar yang lebih *colorfull* serta berisi sebuah kata ejaan, dapat berupa suku kata terbuka, suku kata tertutup, diftong dan digraf, kartu kata bergambar ini disusun dengan teknik flip, yaitu dapat dibuka ke kartu selanjutnya, karena pada bagian atas kartu dijilid spiral, sehingga berbentuk flip. Hal ini memudahkan peserta didik dalam memahami suku kata ejaan, bagaimana cara membaca gabungan beberapa huruf dan mebacanya menjadi sebuah kata dengan baik, yang bertujuan agar peserta didik lebih semangat untuk latihan membaca, karena dalam media kartu kata ini tersedia beberapa macam warna dan gambar untuk menarik perhatian siswa.

Penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam media grafis yang berbentuk *flashcard*, yaitu sebuah kartu kata bergambar. Media *flashcard* dapat dipakai dalam mengajarkan keterampilan membaca permulaan kelas 1 SD/MI.

---

<sup>15</sup> Darnis arief, Pengaruh Penggunaan Kartu Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 10 Lubuk Buaya Padang, (*Jurnal al-ta'lim volume 21 no. 1 februari 2015*), hlm 19

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media pembelajaran kartu kata bergambar (*flash card*) untuk melatih kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD/MI”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Belum adanya media yang digunakan untuk mengajarkan membaca permulaan
2. Kemampuan membaca permulaan peserta didik masih rendah.
3. Pendidik belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan, seperti kartu kata bergambar.
4. Peserta didik banyak yang belum bisa membedakan huruf yang bentuknya mirip, seperti p dan q, b dan d, n dan m, n dan u dengan baik.
5. Kurangnya minat peserta didik dalam melatih kemampuan membaca permulaan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian ini dapat terfokuskan dan mendalam, serta tidak terlalu luas jangkauannya, maka peneliti membatasi masalah pada “Pengembangan media kartu kata bergambar, untuk melatih kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD/MI”



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang dan identifikasi masalah, yang telah dijelaskan diatas, maka dari itu penulis merumuskan masalahnya yaitu;

1. Bagaimanakan proses pengembangan sebuah media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan kelas 1SD/MI?
2. Bagaimanakah kelayakan sebuah media kartu kata bergambar (*flashcard*) sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan kelas 1 SD/MI?
3. Bagaimana respon kemenarikan peserta didik dan pendidik terhadap kartu kata bergambar sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan dari sebuah kartu kata bergambar (*flashcard*) yang digunakan sebagai media melatih membaca permulaan
2. Untuk mengetahui kelayakan dari sebuah kartu kata bergambar (*flashcard*) sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap kelayakan produk yang berupa media ajar kartu kata bergambar untuk kelas 1SD/MI.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan terutama dalam belajar membaca dengan menggunakan media kartu kata bergambar khususnya pada ilmu Bahasa Indonesia.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi peserta didik

- 1) Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan
- 2) Meningkatkan kemauan siswa dalam membaca permulaan sehingga diharapkan pembelajaran yang di peroleh dapat lebih bermakna dari biasanya, dan
- 3) Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

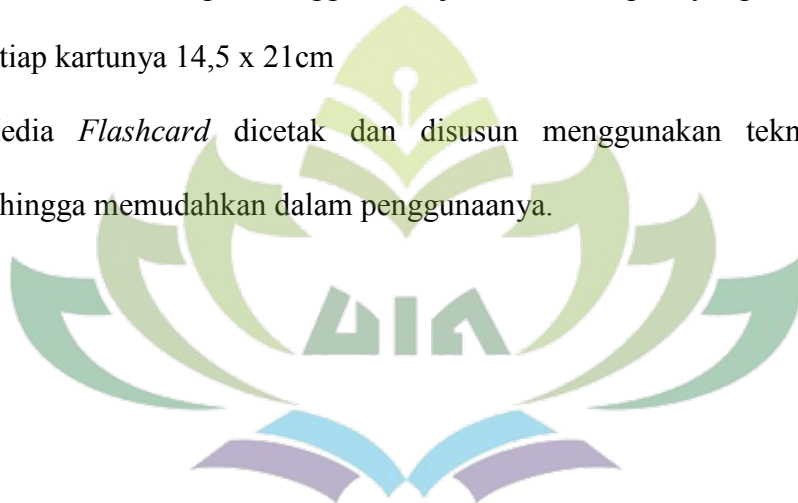
#### b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan kemampuan guru untuk menerapkan media pembelajaran kartu kata bergambar dalam pembelajaran membaca permulaan.
- 2) Memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran membaca.

## G. Spesifikasi produk

1. Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran *hardfile* (media cetak) yaitu kartu kata bergambar (*flashcard*)
2. Didesain dengan menggunakan *software microsoft word* pada perangkat komputer.

3. Media pembelajaran *flashcard* digunakan untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1
4. Produk *flashcard* memiliki tiga bagian yang telah didesain, setiap bagian tersebut memuat beberapa kartu yang berisikan suku kata, huruf vocal, huruf konsonan, distong serta gabungan huruf konsonan
5. Setiap kartu memiliki gambar dan full color, serta menggunakan font penulisan *Comic Sans MS*
6. Kartu dicetak dengan menggunakan jenis kertas duplex yang memiliki ukuran setiap kartunya 14,5 x 21cm
7. Media *Flashcard* dicetak dan disusun menggunakan teknik flip/spiral sehingga memudahkan dalam penggunaannya.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran suatu hal yang sangat mempengaruhi tercapainya suatu kegiatan belajar mengajar terutama pada jenjang sekolah dasar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu, yang dapat berupa suatu alat, lingkungan sekitar maupun kegiatan, yang telah direncanakan/diatur secara sengaja serta dapat digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi pembelajaran agar dapat menunjang serta mendukung tercapainya suatu proses pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>1</sup> Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan suatu pengetahuan pengalaman belajar karena media mampu menarik perhatian serta rasa keingintahuan peserta didik hal tersebut tentu akan dapat meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik.<sup>2</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana

---

<sup>1</sup> Andi Prastowo, *Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 pada SD/MI*. (Jakarta, Prenamedia Group: 2015) hal-295

<sup>2</sup> Moh. Syarif sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) hal. 303

belajar yang lebih menyenangkan.<sup>3</sup> Pembelajaran dapat dengan mudah dipahami apabila seorang pengajar melibatkan dan menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu alat untuk membantu ketercapaian pembelajaran.

Berikut ini adalah ayat al-Qur'an yang berkaitan dengan media pembelajaran yaitu, QS. A.n-Nahl ayat 44, sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: *"Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan."*  
(QS Al-An'am ayat 44)<sup>4</sup>

Penjelasan dari ayat diatas adalah apabila seorang pendidik hendak ingin menggunakan media pembelajaran, seharusnya media pembelajaran itu mewakili dari sebagian materi yang telah diajarkan pada pembelajaran sebelumnya. Adapun media pembelajaran digunakan agar peserta didik lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran dan lebih semangat dalam menerima materi baru.

<sup>3</sup> Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", (*Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4 Nomor. 1 Juni 2017*), hlm.35

<sup>4</sup> Departemen Agama RI, *Ibid*, Hal.272

## 2. Ciri ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki ciri ciri sebagai mana yang telah dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, yaitu ada tiga ciri mengapa media digunakan dan menjadi alat bantu pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Ciri fiksasi, menggambarkan kemampuan media merekam menyimpan, melestarikan suatu peristiwa atau obyek. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat menggunakannya setiap waktu.
- b. Ciri manipulative, transformasi suatu kejadian atau obyek di mungkinkan karena memiliki ciri-ciri manipulative, kejadian yang memakan waktu sehari hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau 3 menit. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengefisienkan waktu.
- c. Ciri distributive, memungkinkan suatu obyek atau kejadian di transformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sebagian besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.<sup>5</sup>

Suatu media pembelajaran memiliki beragam macam dan bentuk, akan tetapi tujuannya tetap sama yaitu membantu guru untuk mempermudah menyampaikan informasi kepada peserta didik.

## 3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media menurut Eko Purwanto, Hendri, & Susanti dalam jurnal tadriss yaitu media ini diharapkan mampu menarik perhatian

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi, Cet Ke-20*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017). Hlm.15-17

siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi.<sup>6</sup> Menurut sudjna dan rifai dalam syafruddin dan andriantoni mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkanya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasi, memerankan dan sebagainya.<sup>7</sup>

Berdasarkan pemaparan dari manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru yaitu agar guru tidak terlalu kehabisan tenaga saat mengajar, maupun bagi siswa agar siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan akan tetapi siswa juga dapat mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan media pembelajaran tersebut, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran.

---

<sup>6</sup> Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive", (*Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 121-129 e-ISSN: 2579-7964 Desember 2017), hal-122

<sup>7</sup> Syafrudin Nurdin dan Andriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Ed.1 Cet.1 Jakarta: Rajawali Pers, 2016) Hlm, 121

#### 4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran didasarkan atas bentuk ciri fisiknya, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indra yang diperoleh, berdasarkan penggunaan dan berdasarkan hierarki pemanfaatannya. Berikut ini adalah klasifikasi media pembelajaran berdasarkan bentuk penyajian dan cara penyajiannya dapat diklasifikasikan kedalam tujuh kelompok, ialah : (a) Kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b)Kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) Kelompok ketiga; media audio, (d)Kelompok keempat; media audio visual, (e) Kelompok kelima; media gambar hidup atau film, (f) Kelompok keenam media televisi, (g) Kelompok ketujuh, multimedia.<sup>8</sup>

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran yang terbagi kedalam beberapa kelompok, pemakaian media dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pendidik dalam menerapkannya, serta ketersediaan media yang ada disekolah. Dalam pembelajaran pendidik dapat memakai Salah satunya yaitu media visual dalam bentuk gambar.

#### B. Media *Flash Card* (Kartu Kata Bergambar)

##### 1. Pengertian Media Kartu Kata Bergambar (*Flash Card*)

Media kartu gambar adalah media visual non terproyeksi untuk menyalurkan pesan dengan menggunakan indra penglihatan sehingga dapat memperlancar pemahaman, ingatan, minat anak, serta dapat memberikan

---

<sup>8</sup> Ali Mudlofir, Fatimatur Rusyidah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Ed-1, Cet-2. Jakarta: Rajawali Pers, 2017) Hlm, 140



hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.<sup>9</sup> *flashcard* merupakan kartu yang berisi gambar dan tulisan, sehingga siswa mudah mencerna tulisan tersebut dengan dibantu gambar.<sup>10</sup> Pembelajaran dengan menggunakan media flash card bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam belajar dan memudahkan untuk mengingat setiap gambar dan huruf yang terdapat pada flash card.

Media flashcard dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara.<sup>11</sup> Pendapat lain diungkapkan oleh Jarukhi dalam buku karangan lilis madyawati mengatakan bahwa kartu bergambar merupakan sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan satuan gambar serta mewakili rentetan rentetan cerita, dapat berupa berbagai jenis seperti kartu gambar.<sup>12</sup> Karakteristik dari media *flashcard* sendiri adalah menyajikan pesan pesan/informasi terkait dngan gambar padasetiap katu yang disajikan. Penyajian informasi tersebut akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan siswa untuk

---

<sup>9</sup> Khusnul Laely, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar, (*Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 Edisi 2, November 2016*). Hlm, 9

<sup>10</sup> Budi Rahman, Haryanto. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. (*Jurnal Prima Edukasia, Volume 2 - Nomor 2, 2015*), Hlm,132

<sup>11</sup> Fransiska. Meningkatkan kemampuan kosakata bahasa dayak desa melalui media flashcard pada anak usia dini, (*Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Vol. 2 No. 2, Desember 2018*), Hal. 89

<sup>12</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. (Jakarta: Charisma Putra Utama. 2017), hal. 213

mengenal konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda yang akan dibantu dengan gambarnya.<sup>13</sup>

Beranjak dari pendapat pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media kartu bergambar (*flashcard*) merupakan sebuah kartu yang bertuliskan kata ataupun gambar yang digunakan untuk membantu pembelajaran dan dapat menarik minat dan semangat peserta didik untuk mempelajari sesuatu, misalkan pada pembelajaran membaca permulaan. Azhar Arsyad dalam bukunya mengatakan “Media *flash card* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut”. Flash card biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi oleh pendidik.<sup>14</sup>

Menurut pendapat Budi Rahman dan Haryanto mengatakan bahwa *flashcard* (kartu kata bergambar) merupakan kartu-kartu berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan yang hendak disampaikan, dalam hal ini materinya bisa juga masalah keterampilan membaca, maka media yang digunakan adalah kartu huruf dan kartu kata, dan bisa juga masalah pengetahuan umum.<sup>15</sup> *Flashcard* (kartu kata bergambar) adalah sebuah kartu pelajaran, digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.<sup>16</sup> Beranjak dari beberapa pengertian pengertian diatas Maka sudah selayaknya media ini dikembangkan sebagaimana

---

<sup>13</sup> Tri Sarah Febriani, Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Ips Di Sekolah Dasar, (*jurnal PGSD volume 03, No,02 tahun 2015*), Hlm, 116

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Ibid*, h, 115

<sup>15</sup> Jurnal Budi Rahman, Haryanto, *Ibid*, hlm, 133

<sup>16</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.211

kebutuhan pendidik dalam setiap pembelajaran, termasuknya dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengajarkan melatih kemampuan membaca permulaan.

Flash card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: a) Flash card berupa kartu kata bergambar yang efektif. b) flash card memuat gambar dan juga dapat berupa suku kata, kata, maupun frase. (c) flash card berbentuk kartu dengan ukuran sesuai kebutuhan.

## 2. Langkah-langkah Media Pembelajaran Flash Card

Sebelum memulai permainan flash card, terlebih dahulu guru menjelaskan teknis dan aturan permainan flash card. Berikut langkah langkah penerapan kartu flash card kepada siswa yang disadur dari [indonesiamengajar.org](http://indonesiamengajar.org) dalam (Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya):

- a. Guru membagikan kartu flash card kepada setiap siswa dalam keadaan tertutup. (bagian yang berisi tulisan menghadap ke bawah). Siswa tidak diperbolehkan membuka sebelum aba-aba diberikan)
- b. Guru memberikan aba-aba dan siswa membuka kartu secara bersamaan.
- c. Siswa mencari barisannya berdasarkan kartu yang dipegangnya. (aktivitas mencari barisan berdasarkan kartu dilakukan tanpa suara).
- d. Guru memberikan batas waktu. Jangan lupa hitung mundur ketika waktu sudah hampir selesai.
- e. Guru mengajak siswa untuk mengecek setiap barisan-barisan, apakah semua siswa telah masuk ke barisan yang seharusnya.

- f. Guru memberikan apresiasi kepada barisan yang telah benar dan lengkap.<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran flash card ini adalah untuk melatih peserta didik supaya lebih mudah mengingat, lebih mudah dalam memahami materi pokok bahasan serta lebih tertarik dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pemilihan dan penentuan media pembelajaran yang tepat memungkinkan proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mampu memberikan peningkatan prestasi belajar bagi peserta didik.

Beranjak dari beberapa langkah langkah penggunaan media flash card diatas, maka dalam penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan media flash card, tentu dalam langkah langkahnya akan berbeda, seperti berikut ini;

- a. Sebelumnya media ini telah di desain sedemikian rupa, dengan tujuan untuk memudahkan anak belajar
- b. Pendidik memegang flash card sebagai panduan
- c. Setiap peserta didik memegang media flash card
- d. Pendidik melafalkan huruf/ suku kata yang ada di flash card satu kali, dan diikuti oleh peserta didik sebanyak tiga kali
- e. Pendidik memberitahu bagaimana cara menggabungkan suku kata
- f. Dengan menggunakan teknik flip, peserta didik dapat membuka flash card pada kartu yang selanjutnya

---

<sup>17</sup> *Ibid*, Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, h.211

- g. Guru mengontrol dan memperhatikan siswa dalam penggunaan media *flashcard*

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media flash card dapat diterapkan pada siswa di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Dalam mengembangkan media flash card disesuaikan pada kebutuhan dalam pembelajaran. Gambar dan huruf pada flash card harus bervariasi bentuk dan macamnya serta jelas agar peserta didik lebih semangat dalam belajar membaca.

### 3. Karakteristik Media Flash Card

Berikut ini merupakan beberapa karakteristik media flash card, diantaranya:

- a. Menurut Morrow media kartu gambar merupakan kartu yg berukuran besar yaitu berukuran 14 x 20 inci sampai 24 x 30 inci. Hal ini didasarkan pada teori buku besar atau big book bahwasanya buku besar atau big book adalah buku cerita bergambar yang dibesarkan berukuran 14 x 20 inci sampai 24 x 30 inci.
- b. Menurut Doman Media kartu gambar memiliki tulisan tentang gambar yang ditampilkan dengan tinta berwarna merah yang bertujuan agar menarik perhatian anak. Hal ini didasarkan pada teori kartu huruf bahwa kartu huruf adalah kartu yang dibuat di atas karton tebal dan huruf dalam kata berukuran besar dengan tinta berwarna merah karena warna merah menarik perhatian anak.
- c. Menurut Madyawati dan Yudi media kartu gambar memiliki gambar yang jelas. Hal ini didasarkan pada teori kartu gambar bahwas kartu gambar adalah

sekumpulan gambar yang memuat bagian-bagian gambar yang mewakili serentetan cerita.<sup>18</sup> Akan tetapi dalam kartu gambar ini antara kartu satu dengan kartu lainnya tidak ada keterkaitan cerita.

Beranjak dari penjelasan para pakar mengenai karakteristik *flashcard*, dalam penelitian kali ini tentu berbeda karakteristiknya, sebagai berikut:

1. *Flashcard* terdiri dari tiga bagian
2. Setiap bagian tersusun dari beberapa *flashcard*, yang telah disusun menggunakan jilid spiral, sehingga memudahkan dalam penggunaannya.
3. Setiap bagian didalamnya terdapat bagian dari suku kata, huruf vokal, huruf konsonan, huruf diftong, serta gabungan dari huruf konsonan.

Huruf diftong merupakan, gabungan atau susunan dari dua buah huruf vokal yang dalam pengucapannya menghasilkan bunyi, dalam peraturan EYD ada 3 huruf diftong yaitu (ai, au dan oi), adapula menurut PUEBI ada 4 huruf diftong yaitu (ai, au, oi dan ei), ada pula Gabungan dari huruf konsonan menurut EYD dan PUEBI sama halnya yaitu ada 4 huruf gabungan konsonan (kh, ng, ny dan sy).<sup>19</sup>

#### **4. Manfaat media *flashcard***

Menurut Zulkarnaini dan Yeni Idayanti dalam jurnal karangan Fransiska mengungkapkan, manfaat dari media pembelajaran *flashcard* yaitu:

- a. Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai huruf dalam waktu cepat.
- b. Memudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenalkan huruf kepada anak sejak dini.

<sup>18</sup> Jurnal Khusnul Laely., *Ibid.*, H. 8

<sup>19</sup> Eko sugiarto, “ Kitab PUEBI (*Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*), Yogyakarta, Andi Offset, 2017, hal, 8

- c. Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis benda, binatang, buah, dan lain-lain.<sup>20</sup>

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

### a. Kelebihan Media *Flashcard*

Adapun beberapa kelebihan flashcard menurut Susilana & Riyana dalam Budi Rahman, dan Haryanto, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pertama, mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil flashcard dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.
- 2) Kedua, praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flashcard sangat praktis. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik.
- 3) Ketiga, mudah diingat, karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep.
- 4) Keempat, menyenangkan, media flashcard melalui permainan, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau namanama tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak.<sup>21</sup>

<sup>20</sup> Jurnal Fransiska, *Loc.Cit.* Hal,89

<sup>21</sup> Jurnal Budi Rahman, Haryanto., *Ibid.*, Hlm.133

#### b. Kekurangan Media Flash Card

Berikut ini merupakan beberapa kekurangan dari media flash card, yaitu:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan kutipan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam mengatasi kelemahan dari media flash card guru dapat membimbing peserta didik yang kurang aktif agar lebih aktif di dalam kelas dan lebih bertanggung jawab di dalam kelas.

### C. Pembelajaran Membaca Permulaan

#### 1. Pengertian Membaca Permulaan

Kemampuan membaca merupakan hal yang paling utama yang harus dimiliki oleh peserta didik, khususnya pada kemampuan membaca permulaan harus segera dikuasai oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar, karena kemampuan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar. Membaca permulaan adalah membaca dalam teori keterampilan, maksudnya yaitu pemahaman mendalam kepada proses kegiatan membaca. Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recording* dan *decoding*. Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa.



Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*).<sup>22</sup>

Huruf vokal merupakan huruf-huruf yang dapat berdiri tunggal dan menghasilkan bunyi sendiri. Huruf vokal terdiri atas: *a, i, u, e*, dan *o*. Huruf vokal sering pula disebut huruf hidup. Huruf konsonan, yaitu huruf-huruf yang tidak dapat berdiri tunggal dan membutuhkan keberadaan huruf vokal untuk menghasilkan bunyi. Huruf ini pada alfabet berjumlah 21 huruf. Huruf ini akan sulit disebut jika tidak di sambungkan dengan huruf vokal. Artinya bila ada tulisan yang terdiri dari huruf ini saja maka akan dibaca sulit.<sup>23</sup>

Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak-anak (pembaca awal) dalam menghafal huruf (mengenal bentuk maupun bunyi dari masing-masing huruf); membaca gabungan huruf dalam suku kata; dan membaca gabungan suku kata dalam sebuah kata sederhana yang terdiri dari 2 suku kata berpola *k – v – k – v* (konsonan – vokal – konsonan – vokal), yang memuat huruf *a, b, d, e, i, k, l, m, o, p, s, t*, dan *u*.<sup>24</sup> Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran

---

<sup>22</sup> Nurul Hidayah, Novita, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Struktur Analitik Sintetik (Sas) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas Ii C Semester Ii Di Min 6 Bandar Lampung T.A 2015/2016, (*TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 3 Nomor 1 Juni 2016*), hal-88

<sup>23</sup> *Ibid*, PUEBI hal.4

<sup>24</sup> Nasir, Pengaruh Metode Sensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan, (*Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 1 Nomor 1 Juni 2015*) Hlm, 38

membaca dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan.

Pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki keterampilan kemampuan membaca yang sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan / kemampuan membaca. Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis.<sup>25</sup>

Beranjak dari pendapat pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran membaca permulaan merupakan sebuah kemampuan melafalkan huruf/suku kata/ kata dengan cara menirukan guru mencontohkannya. Membaca permulaan merupakan pondasi awal yang harus dimiliki peserta didik dalam melanjutkan ke pembelajaran membaca lanjut.

## **2. Tujuan Membaca Permulaan**

Pembelajaran bahasa khususnya membaca sangatlah penting. Mengajarkan membaca permulaan pada kelas rendah tidaklah mudah, maka dari itu seorang guru harus berinovasi dalam mengajarkannya, misal memakai media kartu kata, Adapun tujuan utama dari membaca permulaan sebagaimana pendapat Wardani dalam jurnal Sri Utami yaitu agar anak dapat mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga anak-anak dapat menyuarakan tulisan tersebut.<sup>26</sup>

Tujuan pembelajaran membaca dan menulis permulaan pada dasarnya ialah memberi bekal pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik

---

<sup>25</sup> Ratih Mustikawati, Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015. (*Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha Vol.2. No.1. Issn: 2356-3443 Januari 2015*) Hlm,45

<sup>26</sup> Sri Utami Soraya Dewi, Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar. (*Jurnal Vol.03 No.1 Maret Tahun 2015*), Hal, 3

untuk mengenal tentang teknik-teknik membaca dan menulis permulaan dan mengenalkan menangkap isi bacaan dengan baik dan dapat menuliskannya.<sup>27</sup> Melihat dari tujuan membaca tersebut, bahwa membaca permulaan mempunyai tujuan yang sangat vital bagi awal pembelajaran membaca, karena tujuannya yaitu mengajarkan peserta didik untuk dapat mengenal tulisan, huruf maupun tanda bacaan.

### 3. Tahapan tahapan membaca Permulaan

Berikut ini merupakan tahapan membaca menurut Maryatun dalam jurnal nurasiyah, mengatakan bahwa tahapan dalam membaca meliputi 3 tahap;

- a. *Tahap I* adalah membaca gambar. Pada tahap ini anak diperlihatkan gambar pada satu halaman buku, yang dimana buku tersebut hanya memuat 1 gambar pada 1 halaman, misalkan gambar ayam, serta dalam buku hanya memuat gambar tidak ada tulisan.
- b. *Tahap II* : membaca gambar + huruf. Pada tahap kedua ini, anak mulai belajar mengenal huruf dan objek gambar. Contoh : huruf A untuk gambar apel dan B untuk baju.
- c. *Tahap III* : membaca gambar + kata keterampilan membaca tahap selanjutnya adalah dengan memperlihatkan gambar dan tulisan makna gambar.

Kemampuan membaca permulaan bagi siswa dikelas rendah bermanfaat untuk memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Pembelajaran membaca

---

<sup>27</sup> Jurnal nurul hidayah dan novita, *ibid*, hal. 88

permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (learning to read).<sup>28</sup>

#### **D. Kajian Penelitian Relevan**

Penelitian mengenai pengembangan kartu kata bergambar (*flash card*) bukanlah penelitian yang pertama dilakukan. Penelitian terdahulu dengan pokok bahasan yang sama pernah dilakukan oleh para peneliti yang lain. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang melatih kemampuan membaca permulaan menggunakan media pembelajaran kartu kata bergambar (*flash card*) pada peserta didik kelas 1, Berikut ini adalah judul penelitian yang Relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rumidjan, Sumanto dan A.Badawi dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1” Dalam penelitian ini produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut (1) Kesenangan 100%, (2) Keamanan 100%, (3) Kemudahan 100%, (4) Aspek bahasa 96,87%. Uji coba kelompok besar diperoleh data sebagai berikut (1) Kesenangan 94% (2) Keamanan 100% (3) Kemudahan 94% (4) Aspek bahasa 97,18%. Berdasarkan data yang telah

---

<sup>28</sup> Cahyo Hasanudin, Pembelajaran Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Apps Pintar Membaca Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Sd Menghadapi Mea, (*Jurnal Pedagogia Issn 2089 -3833 Volume. 5, No. 1, Februari 2016*), Hlm, 4

diperoleh di atas maka produk media kartu kata ini dapat digunakan tanpa revisi sebagai salah satu alternatif pembelajaran.<sup>29</sup>

2. Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Darnis Arief dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10Lubuk Buaya Padang” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan kartu terhadap keterampilan membaca siswa kelas satu SD, peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu memberi pengaruh yang berarti terhadap keterampilan membaca siswa kelas satu sekolah dasar. Untuk itu disarankan guru dapat menggunakan media kartu dalam mengajar membaca permulaan dikelas satu SD.<sup>30</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Tri sarah febriani, dengan judul penelitian “Penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi IPS di Sekolah Dasar” mempunyai tujuan untuk dicapai yaitu untuk meningkatkan aktifitas guru dan siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Hasil pnelitian pada siklus II sebagai berikut: prsentase aktifitas guru mencapai 90,1%, aktifitas siswa mencapai 88%, dan hasil tes siswa melalui ketuntasan klasikal mencapai 90,6%. Maka peneliti dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS

---

<sup>29</sup> Rumidjan Sumanto A.Badawi, Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd, (*Jurnal pendidikan Sekolah Dasar, Tahun 26 Nomor 1, Mei 2017*)

<sup>30</sup> Jurnal Darnis Arief, *Ibid.* hal 18

materi perkembangan teknologi dengan menggunakan media *flashcard* di kelas IV dinyatakan berhasil.<sup>31</sup>

4. Penelitian yang selanjutnya yaitu oleh Empit hotimah dengan judul penelitian “Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa inggris kelas II MI Ar-Rochman samarang Garut” Tujuan melaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media flashcard di Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. Metode penilitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tahap-tahap sebagai berikut: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Adapun pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata yang didapat siswa pada siklus II adalah 84, dengan ketuntasan belajar sekitar 100%.<sup>32</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Rumidjan, Sumanto dan A.Badawi dengan judul penelitian “Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas” bertujuan untuk mengembangkan sebuah kartu kata untuk melatih kemampuan membaca permulaan, sama halnya dengan penelitian yang akan peneliti teliti kali ini, akan tetapi yang membedakan hanya pada variable media yang digunakan, jika rumidjan hanya menggunakan

---

<sup>31</sup> Jurnal Tri sarah febriani. *Ibid*, hal. 115

<sup>32</sup> Empit Hotima, Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa inggris kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut, (*Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut, Vol. 04; No. 01. 2015*) hlm,10

media kartu kata saja, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media kartu kata bergambar dengan menggunakan teknik flip.

Penelitian yang kedua yaitu dari darnis arief lebih berfokus pada pengaruh penggunaan kartu pada kemampuan membaca permulaan dan penelitian darmis arief menggunakan metode tindakan kelas (PTK), berbeda halnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and Development*) untuk mengembangkan media kartu kata guna melatih kemampuan membaca permulaan.

Penelitian yang ketiga yaitu dari Tri sarah febriani bertujuan untuk meningkatkan aktifitas guru dan siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *flashcard* dikelas IV dan menggunakan metode penelitian PTK, berbeda halnya dengan penelitian kali ini yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Media yang digunakan sama akan tetapi bertujuan untuk melatih kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I.

Penelitian yang relevan selanjutnya dari Empit hotima, yang bertujuan untuk meningkatkan kosa kata bahasa ingris kelas II dengan berbantuan media flashcad serta menggunakan metode penelitian PTK. Berbeda halnya dengan penelitian yang akan dilakukan kali ini yaitu lebih berfokus pada melatih kemampuan peserta didik dalam membaca permulaan menggunakan media flash card, serta menggunakan metode penelitian dan pengembangan

Berdasarkan pada penelitian tedahulu yang membahas tentang penggunaan media kartu kata untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta

didik kelas 1, penelitian ini bukanlah yang baru pertama kali dilakukan. Peneliti mengharapkan dengan penelitian ini dapat melengkapi, dan menyempurnakan kembali penelitian sebelumnya yang sudah pernah dilakukan oleh penelitian lain. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan berguna bagi pendidik untuk mengajarkan membaca permulaan yang lebih menarik dan menambah minat peserta didik untuk belajar membaca, yakni salah satunya dengan menggunakan media kartu kata bergambar.

#### **E. Kerangka Berfikir**

Media pada dasarnya memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena rasa tertarik dan keingintahuannya terhadap media tersebut. Media juga dapat dengan mudah digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga media dapat digunakan pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi menyampaikan dan memperoleh informasi pembelajaran. Maka dari itu, keberadaan suatu media sangat berpengaruh dalam pembelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam kemampuan membaca permulaan.

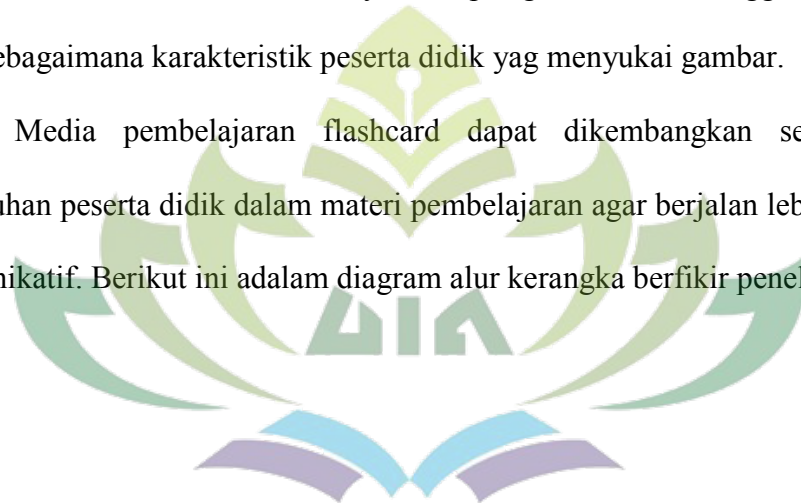
Kartu kata bergambar (*FlashCard*) dirasa cocok untuk digunakan pada pembelajaran membaca permulaan karena bentuknya yang praktis dan mudah untuk dipelajari, juga mudah diingat dan sederhana untuk diterapkan pada pembelajaran membaca permulaan. Penggunaan flashcard yang digunakan untuk media pembelajaran didukung oleh karakteristik peserta didik, yang dimana peserta didik lebih banyak menyukai belajar dengan besertakan gambar didalamnya serta, peserta didik sering merasa bosan dan malas untuk belajar

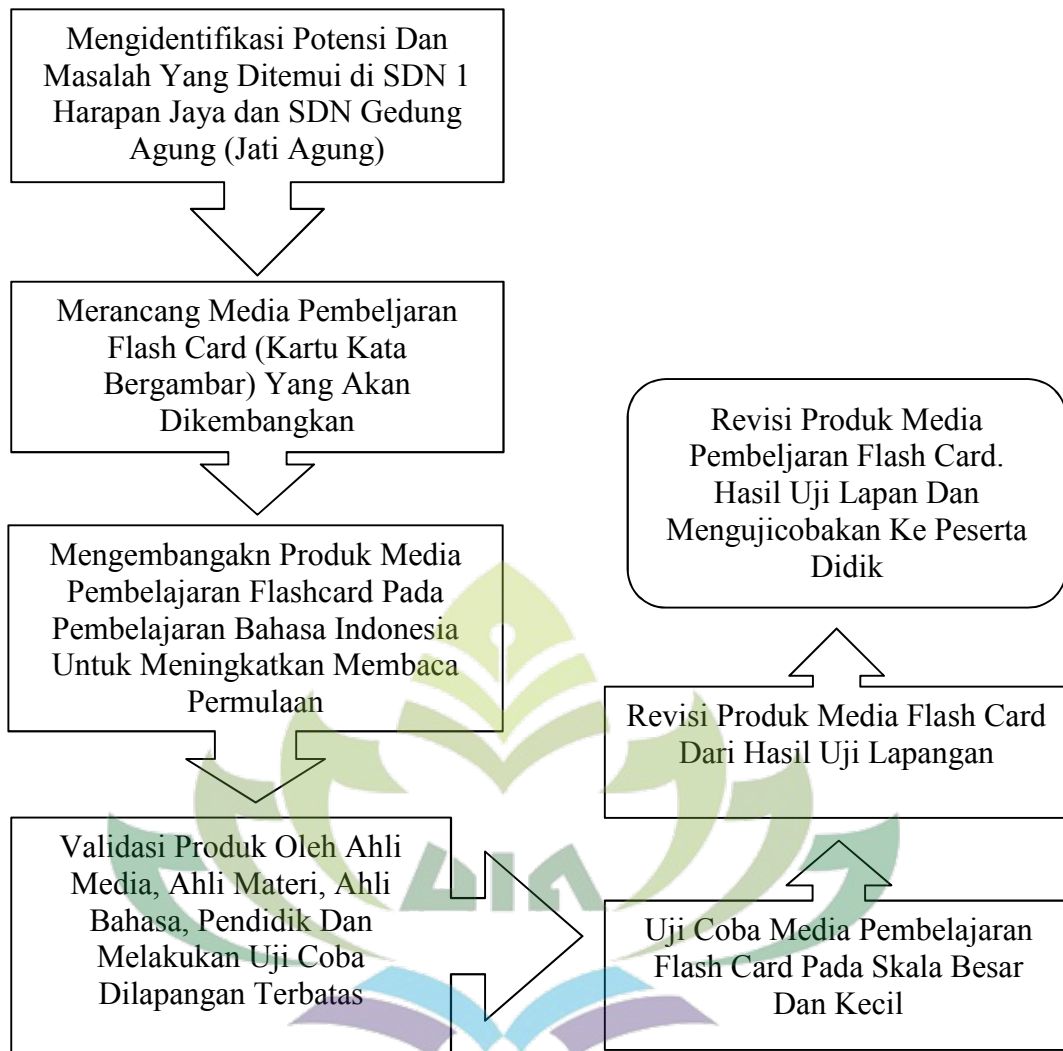


membaca permulaan, apabila hanya menggunakan buku, maka dari itu flashcard diharapkan dapat mengurangi masalah masalah dalam pembelajaran membaca permulaan tersebut.

Media pembelajaran *Flash card* (kartu kata bergambar) dapat dikembangkan sebagai suatu pilihan dalam mengajarkan peserta didik membaca permulaan, hal itu dilakukan agar pembelajaran lebih menarik dan peserta didik antusias dalam belajar membaca. Penyajian flash card pada pengembangan kali ini di desain lebih menarik didalamnya terdapat gambar dan menggunakan tehnik flip, sebagaimana karakteristik peserta didik yag menyukai gambar.

Media pembelajaran flashcard dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam materi pembelajaran agar berjalan lebih efektif dan komunikatif. Berikut ini adalah diagram alur kerangka berfikir peneliti;





**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2016)
- Ali Mudlofir, Fatimatur Rusyidah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Ed-1, Cet-2. Jakarta: Rajawali Pers, 2017)
- Andi Prastowo, *Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu implementasi kurikulum 2013 pada SD/MI*. (Jakarta, Prenamedia Group: 2015)
- Ardian Asyhari, Helda Silvia “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu”, (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi 05 (1) (2016) 1-13 e-ISSN: 2503-023X April 2016*)
- Azhar Arzyad, *Media Pembelajaran Edisi Reisi, Cet Ke-20*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017)
- Budi Rahman, Haryanto. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2. (*Jurnal Prima Edukasia, Volume 2 - Nomor 2, 2015*)
- Cahyo Hasanudin, Pembelajaran Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Apps Pintar Membaca Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Sd Menghadapi Mea, (*Jurnal Pedagogia Issn 2089 -3833 Volume. 5, No. 1, Februari 2016*)
- Darnis Arief. Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang. (*Jurnal Al-Ta ' lim Volume 21, Nomor 1 Februari 2015*)
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah Dan Tajwid*, (Bandung: CV. Penerbit Diponogoro, 2016)
- Dony andriansyah, “Pengembangan Kualitas System Informasi System Management Menggunakan Standart ISO 9126-1” (*Jurnal Speed: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi Volume 9 Nomor 1 Tahun 2017*)
- Empit Hotima, Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa inggris kelas II Mi Ar-Rochman Samarang Garut, (*Jurnal Pendidikan Universitas Garut Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Vol,04; No.01; 2015*)

Endang W.Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research And Development (R&D)*. Cet-1, Jakarta : Bumi aksara, 2018

Ezti Dan Faraz, *Belajar Bahasa Dikelas Awal*, (Cet, Ke-3, Yogyakarta: Ombak Anggota IKAPI, 2017)

Fransiska. Meningkatkan kemampuan kosakata bahasa dayak desa melalui media flashcard pada anak usia dini, (*Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Vol. 2 No. 2, Desember 2018*)

Giri Wiarto. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. (Yogyakarta: Laksitas, 2016)

Ihsana El khuluqo. *Belajar Dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017)

Ismail S.Wekke, Ridha W.Astuti, Kurikulum 2013 di Madrasah Ibtidaiyah: Implementasi di Wilayah Minoritas Muslim, (*Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 33-39 e-ISSN: 2579-7964 DOI: 10.24042/tadris.v2i1.1736 Juni 2017)

Khusnul Laely, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar, (*Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7 Edisi 2, November 2013*).

Kurniawan Heru. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. (Jakarta, Prenadamedia Group. 2015)

Lilis Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. (Jakarta: Charisma Putra Utama. 2017)

Moh. Syarif sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016)

NASIR, *Pengaruh Metode Sensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan*, (TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 1 Nomor 1 Juni 2015)

Nirva Diana, Mesiono. *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing. 2016)

Nurdin, Syafrudin, Dan Andriantoni. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. (Jakarta, Rajawali Pers:2016)

Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV*

*MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*”, (Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4 Nomor. 1 Juni 2017)

Nurul Hidayah, Diah R.N kholifah. *Pembelajaran Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: Pustaka Pranala. 2019)

Nurul Hidayah, Novita, Peningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Struktur Analitik Sintetik (Sas) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas Ii C Semester Ii Di Min 6 Bandar Lampung T.A 2015/2016, (*TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 3 Nomor 1 Juni 2016*)

Punaji Setyosari, “*Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*”, Jakarta, Prenamedia Group. cet.ke-4:2015

Rabiatul Adawiyah, Wan Jamaluddin, “*Rekayasa Pendidikan Agama Islam di Daerah Minoritas Muslim*”, (Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 01 (2) (2016) 119-133 Desember 2016)

Ratih Mustikawati, *Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata ( Syllabic Method ) Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Nayu Barat Iii Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015*. (Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha Vol.2. No.1. Issn: 2356-3443 Januari 2015)

Rumidjan Sumanto A.Badawi, *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd*, (Jurnal pendidikan Sekolah Dasar, Tahun 26 Nomor 1, Mei 2017)

Siti A. Nafi'ah,. *Model Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*. (Yogyakarta:Ar-Ruzz Mesia. 2018)

Sohibun, Filza Yulina Ade, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*”, (Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02 (2) (2017) 121-129 e-ISSN: 2579-7964 Desember 2017)

Sri Utami Soraya Dewi, *Pengaruh Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas Awal Sekolah Dasar*. (Jurnal Vol.03 No.1 Maret Tahun 2015)

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd)*, (Bandung: Alfabeta, Cet-25 Maret, 2017)

-----, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd)*, (Bandung: Alfabeta, Cet-26 November, 2017)

Supardi, Dahlia. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)

Tri Sarah Febriani, *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Ips Di Sekolah Dasar, (jurnal PGSD volume 03, No,02 tahun 2015)*

Wina Sanjaya, *“Penelitian Pendidikan Jenis, Metode Dan Prosedur”* Jakarta, Kencana: 2015

